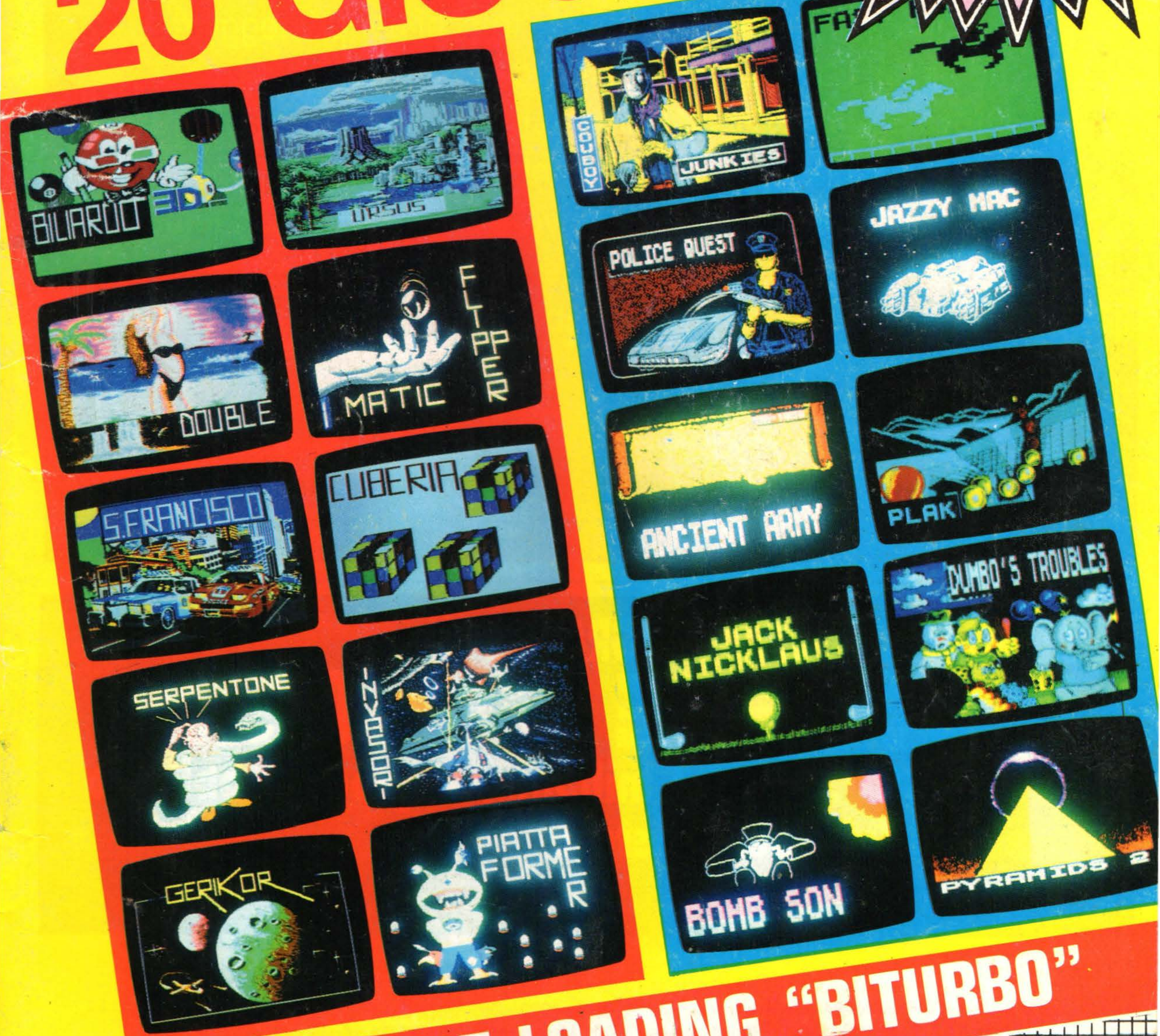
MENSILE - ANNO VIII - N. 84

SPECIAL PROGRAM

20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

L'IMPORTANTE È VINCERE

Anche in tempi di Olimpiadi noi continuiamo a ripetere che l'importante è vincere, non soltanto partecipare. Fedeli a questa filosofia anche questo mese vi vogliamo insegnare una raffica di sporchi trucchi per primeggiare ad alcuni tra i videogames più gettonati del momento. Li trovate a fine rivista. Prima avrete modo di apprezzare le recensioni di giochi che hanno il passato e il futuro come folle scenario di tante avventure: tra squali affamati e vichinghi nervosissimi, senza dimenticarci di un Cane Rabbioso...

SPECIAL PROGRAM N° 84 - Periodico mensile - Febbraio 1992 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64	LATO A



SPECTRUM	LATO B

CBM 64

BILIARDO 3D

A differenza di altre simulazioni di biliardo, questa ha la caratteristica che la visione del gioco è tridimensionale e quindi più realistica. Con questo gioco puoi giocare al classico biliardo all'americana (POOL), alla carambola americana (tre palle con buche) oppure provare ad inventare dei tiri "impossibili"! Puoi giocare singolarmente, contro un amico od il computer ed anche fare un torneo o delle sfide. Le regole sono riprese identiche dal gioco originale (ad esempio: tre possibilità di tiro per fare il punto, errore se la palla bianca entra in buca, ultima ad entrare in buca la nera e così via). Se non conoscete esattamente le regole è consigliabile osservare le dimostrazioni all'inizio del gioco e seguire comunque le indicazioni sullo schermo. Per colpire una palla devi prima di tutto sistemare con l'ausilio del joystick il puntatore nella direzione di tiro, devi selezionare la forza di tiro con il tasto SPARO, quindi devi spostare la leva (per l'eventuale effetto) ed infine premere SPARO.



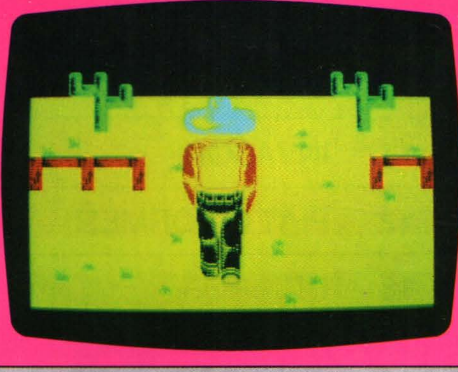
JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio
TASTO COMMODORE	**rivedere azione**
V	inverte visuale
?	abbandoni

SPECTRUM

COWBOY JUNKIES

Il tipico scenario da Far West è la giusta cornice per chi ama i giochi di questo genere.
L'avvincente videogame si divide in tre parti:
Nella parte uno dovrete allenarvi a colpire le bottiglie e lattine poste sui cactus, cercando, chiaramente, di colpirne un numero sempre maggiore già dal primo colpo.
Nella seconda parte dovrete andare in cerca di alcuni malviventi con una taglia consistente sulla loro testa.
Una volta trovati dovrete aprire il fuoco stando attenti a non uccidere delle persone innocenti che si mescolano tra la folla assieme ai delinquenti.
Nella terza ed ultima parte dovrete affrontare, in un duello all'ultimo sangue, un vostro acerrimo nemico, schiena contro schiena, Tre passi avanti e... vinca il il più veloce
Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

URSUS



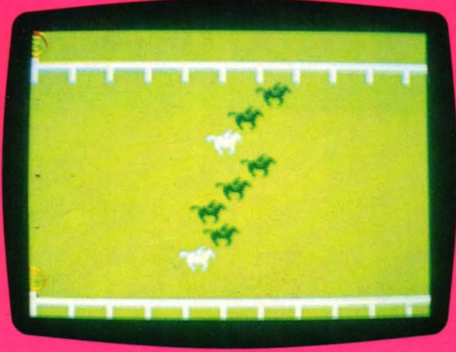
Con questo gioco veniamo catapultati nella jungla più sperduta dove un robusto eroe deve salvare i suoi amici animali da un incantesimo eseguito da un perfido stregone. Per far svanire l'incantesimo Ursus (il nome dell'eroe) deve recuperare degli oggetti che sono stati nascosti nella foresta (e che sono mostrati in basso a destra). Per portare a termine l'impresa deve superare un'infinità di difficoltà costituite dagli animali che lo ostacolano, da esseri mostruosi, da indigeni ostili e dal terreno pieno di insidie e con difficili passaggi obbligati. Se urti un altro essere perdi una vita. A disposizione hai delle noci di cocco che puoi tirare per neutralizzare i nemici. Puoi recuperare durante il gioco anche degli oggetti bonus che danno punti extra e vite in più.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
TASTO COMMODORE (in modo pausa)	abbandoni
1/2/3/4	rispettivamente per usare il joystick, la tastiera, ridefinire i tasti ed il tipo di sonoro

CBM 64

FAST HORSES



A cavallo!!
Nei panni di Berny, un vecchio ed astuto manager di una scuderia di cavalli, dovrete correre su diverse distanze pareggiando con altri cavalli di indiscussa fama.
La cosa fondamentale, affinché il vostro cavallo vinca il trofeo, è quella di acquistare quello giusto, quindi starà solo a voi, saper scegliere il cavallo ideale in base alle condizioni e alla lunghezza della pista, al peso del fantino e via dicendo.
Fate buon uso della vostra esperienza e vedrete che il buon Berny, stimato conoscitore della razza equina,saprà consigliarvi come si deve.
Al galoppo, i cavalli sono già pronti al tondino!!

Tasti a video

SPECTRUM

DOUBLE



In Italia non sono molto diffuse le SLOT MACHINE, almeno al di fuori dei pochi CASINO', mentre all'estero, nei paesi anglosassoni soprattutto, è molto più facile trovarle nei locali pubblici. Per gli appassionati di questo tipo di gioco proponiamo DOUBLE, una moderna slot machine. Per giocare bisogna far girare i tre rulli selezionando i tasti "R" o "START" (per farli fermare bisogna selezionare i tasti "STOP") ed aspettare che esca una combinazione vincente. In tal caso devi quindi giocarti la vincita fermando il lampeggiatore laterale (sempre premendo un tasto) quando non è sullo ZERO poiché perderesti tutto, viceversa, se sei abile puoi anche incrementare la vincita. Hai una certa somma iniziale che diminuisce ad ogni puntata cioé ad ogni volta che ripartono i rulli; termini la partita all'esaurirsi di questa somma: indispensabile quindi vincere il più possibile! Per selezionare i tasti sullo schermo devi muovere la mano con il joystick portando il dito indice sul tasto desiderato e premere SPARO.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI

SPARO inizio

RUN/STOP abbandoni

POLICE QUEST



Nei panni di un super-poliziotto ti trovi a fronteggiare la criminalità organizzata della tua città.
Usando la tua "MAGNUM 44", un'arma molto potente, devi perlustrare palmo a palmo le zone e i quartieri dove la feccia ha il suo quartier Generale. Fogne, ghetti, case abbandonate e via dicendo, sono luoghi che i criminali frequentano maggiormente utilizzandoli, spesso e volentieri, come nascondiglio.
La visione del gioco è frontale dandoti così un ampio raggio di veduta, sicuramente utile per tenere sempre sott'occhio ogni singolo delinquente.
Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

FLIPPERMATIC

Un tipico gioco da bar è il flipper che grazie alla tecnologia dei computer può anch'esso cambiare e diventare può interessante. Flippermatic è appunto uno di questi futuristici flipper. Il concetto è il classico: non bisogna far cadere la pallina nel buco in basso sullo schermo ma bisogna respingerla con le "pinne" (si chiamano così) lanciandola contro degli oggetti sistemati nel piano di gioco per ottenere punti. Colpire interamente vari gruppi di oggetti dà diritto a punti extra o facilitazioni come scudi, respingitori addizionali, palline extra ed altro ancora. Termini la partita quando finisci le palline che hai a disposizione. Vinci invece quando sarai arrivato alla quota di 1000000 di punti. Se riesci a fermare la pallina con una pinna e tieni azionata contemporaneamente l'altra pinna puoi vedere in basso dei messaggi riguardanti la situazione della partita. Puoi dare degli scossoni al piano di gioco ma stai attento a non fare TILT!



TASTI	
SHIFT	azionano pinne
TASTI FUNZIONE	lanciano pallina
SPAZIO	scuote schermo

CBM 64

JAZZY MAC

Se non avete mai giocato a BREAKOUT è la volta buona per divertirvi con una versione molto più moderna e complicata, presa pari pari dal gioco da Bar.
Si tratta di distruggere il muro di meteoriti elettroniche, dalle forme geometriche, inventate da una mente diabolica che si oppongono al viaggio della vostra astronave, Il conto alla rovescia è già iniziato. Coraggio!.



CONTROLLI:
JOYSTICK KEMPSTON, SINCLAIR

SPECTRUM

CBM 64

SAN FRANCISCO



Il Dipartimento di Polizia di San Francisco ha organizzato una gara tra i migliori piloti in forza alla legione e tu sei fra questi. Il circuito in cui sei impegnato è quello cittadino con la caratteristica che il traffico normale non è stato bloccato. Questo comporta che bisogna fare molta attenzione anche ai veicoli come camion ed altre macchine poiché urtare contro essi comporta una certa perdita di tempo e di velocità. Inoltre la direzione viene indicata all'ultimo momento e bisogna essere attenti e non imboccare un'altra arteria. Hai un tempo limite entro il quale devi percorrere tutto il percorso intorno alla città ed arrivare al posto di controllo "CHECK" dove ti verrà dato il permesso per passare al percorso successivo.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio e cambio marcia
LEVA JOYSTICK	accelerare/frenare

SPECTRUM

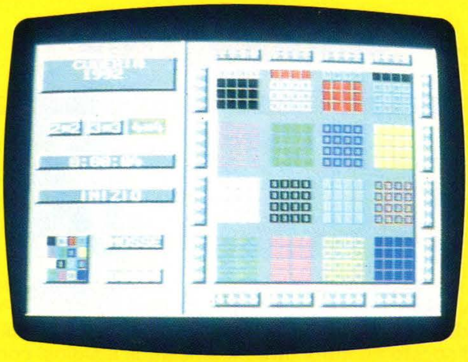
ANCIENT ARMY



Il gioco è ambientato nel periodo medioevale e ti ritrovi a comandare un esercito di un paese orientale.
Il tuo compito, da buon generale, è quello di organizzare i piani di attacco e di difesa, allenare, nel corpo e nello spirito i tuoi soldati, inviare spie in campo nemico ecc.
Ultimo, e più importante scopo, è di conquistare interamente il paese evidenziato nella cartina geografica.
Buona fortuna!

Tasti a video

CUBERIA



Quanti di voi non hanno mai usato il famoso Cubo di Rubik? Praticamente nessuno! Per la gioia di coloro che lo conoscono e per chi vuole cimentarsi nella problematica risoluzione per la prima volta, presentiamo una versione più completa di questo rompicapo. La caratteristica peculiare infatti è che si può selezionare il numero delle facce ed il numero minimo di mosse (più basso è il numero più è facile il gioco). Importante è anche impiegare meno tempo possibile. Per spostare una fila bisogna muovere la leva del joystick fino a quando non si illumina la freccia della fila desiderata e quindi muovere nell'altro asse la leva del joystick per far scorrere i quadratini; premi SPAZIO per passare dalle file orizzontali alle verticali e viceversa. Scopo finale è che bisogna ricomporre ogni faccia di un colore omogeneo e nella disposizione come indicato in basso a sinistra.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI	
SPAZIO	inizio e cambio fila
F1-F3-F5	scelta numero facce
+/-	scelta numero di mosse
<-	abbandoni

CBM 64

PLAK



Il gioco consiste nel guidare una palla rimbalzante, schermo dopo schermo, e schiacciare seguendo un certo ordine logico, i tanti mostri presenti negli schermi. Se l'ordine sopra citato non viene mantenuto i mostri che precedentemente avevi schiacciato, si riarmeranno di nuova vita diventando ancora più pericolosi.

Fai sempre attenzione che nessuno di essi venga in contatto con la palla altrimenti dovrai riprendere tutto dal principio.

Cosa aspetti... l'avventura infinita ti attende!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

SPECTRUM

CBM 64

SERPENTONE



Calati nei panni di un simpatico serpentone affamato e vai alla ricerca del tuo cibo preferito: i funghi! Pur di riuscire a mangiare tutti i funghi del prato sei disposto ad affrontare mostriciattoli insidiosi con tanto di ascia. Ma non preoccuparti perché, a tua disposizione, hai bombe distruttive e colpi mortali grazie ai quali riuscirai sicuramente a raggiungere l'uscita per accedere al successivo livello di gioco. Purtroppo per te, più mangi e più il tuo corpo si allunga, tanto da renderti difficoltoso girovagare per il campo di gioco. Fai attenzione quindi a non metterti in trappola con le tue stesse mani e soprattutto ricordati di raccogliere le munizioni ed i punti di domanda che sono dei bonus molto spesso vantaggiosi come una vita extra, un maggior punteggio, un certo numero di colpi, la possibilità di accedere immediatamente al livello successivo, ecc.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita/colpi
SPAZIO	bombe
C=	selezione livello di gioco

SPECTRUM

JACK NICKLAUS



Appena si accede al gioco il programma chiede l'abilità del giocatore e su quante buche si intende giocare
Fatte queste scelte il programma chiede direzione, forza ed effetto del colpo.
Le masse sono:
1w 270 yards - 3w 250 yards - 5w 235 yards
1L 220 yards - 2L 210 yards - 3L 200 yards
4L 190 yards - 5L 180 yards - 6L 170 yards
7L 155 yards - 8L 140 yards - 9L 120 yards
PW 85 yards
Il putter invece viene automaticamente selezionato quando si è arrivati al GREEN.
La potenza da imprimere alla pallina si seleziona tenendo premuto il pulsante di fuoco, fino a quando l'indicatore segna il livello desiderato (la linea centrale indica effetto nullo). Solo dopo una certa pratica si potrà stabilire con certezza quale misura usare di forza e di effetto.
Sul GREEN bisognerà invece scegliere direzione di tiro e selezionare la forza in relazione all'inclinazione del campo.

CONTROLLI:
JOYSTICK KEMPSTON

P	professionista
A	amatore
N	novizio

CBM 64

INVASORI



Sei l'ultimo superstite della base lunare GREXI 21 ed ormai le orde di alieni stanno attaccando: il tuo compito è di respingerli per quanto più tempo possibile. La tua arma è un cannone laser terra-aria con il quale devi colpire quanti più nemici possibile facendo attenzione nel frattempo a non essere urtato da uno di essi in quanto perderesti una vita.
NOTA: Dopo aver terminato vittoriosamente il gioco devi ricaricare il programma se vuoi giocare ancora.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI
SPARO inizio

SPECTRUM

DUMBO 'S TROUBLES



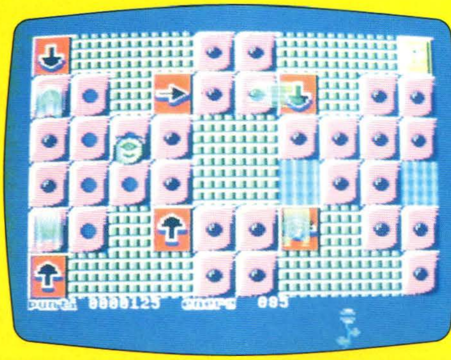
Eccovi un classico arcade dove, nei panni di un simpatico elefante, dovete saltare su delle piattaforme (speriamo che reggano il vostro dolce peso) ed evitare tutto ciò che si muove.
Usando l'acqua della proboscide, dovrete tener lontano le fastidiosissime scimmie che vi infastidiscono non poco, e altri vari animali della foresta che in qualche modo possono disturbare il vostro percorso.
La vostra avventura non è sicuramente semplice ma con un pizzico di fortuna e tanta, tanta abilità riuscirete sicuramente a superare ogni difficoltà ed arrivare così al termine del gioco.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

PIATTAFORMER



Il simpatico protagonista di questo gioco è URKY, un mostriciattolo che devi aiutare a sopravvivere. Urky per alimentarsi deve mangiare delle particolari pillole che si trovano solo in una zona del suo pianeta sorvegliatissima per impedire che qualcuno faccia piazza pulita: ma questa è proprio l'intenzione del nostro amico! Devi far passare URKY sopra tutte le caselle con il pallino nero che pulsa fino ad eliminare questi pallini dallo schermo, quindi passerai al successivo più complicato. Le difficoltà consistono nei guardiani che girano costantemente per lo schermo e nel terreno circostante: entrambi fanno perdere energia se vengono toccati. Alla fine dell'energia termini la partita. Particolari caselle ti possono trasportare in un altro punto dello schermo più velocemente oppure puoi prendere punti bonus ed energia.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI
SPARO inizio

SPECTRUM

BOMB SON

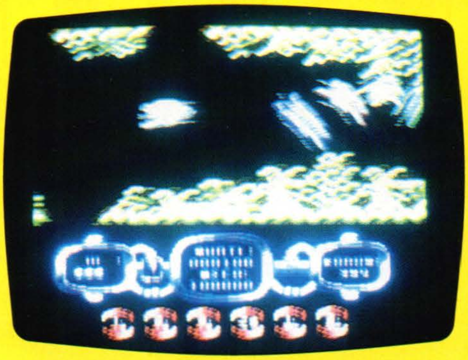


Saltare, sempre saltare.
C'è chi salta il pranzo e la cena, chi per la disperazione salta la finestra, voi, invece, siete più fortunati; dovrete saltare su alcuni personaggi posti lungo il percorso, evitando a tutti i costi di essere toccato da una di loro. (pericolo di morte!!!)
Oltre a questo dovrete piazzare delle potenti bombe in alcuni punti determinanti della città che state perlustrando entro, chiaramente, un certo limite di tempo.
Con un po' di pratica tutto diventa più facile, e anche per voi sarà un gioco da ragazzi portare a termine la divertente avventura.
Buon divertimento

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

GERIKOR



Con la tua navicella interplanetaria sei in perlustrazione all'interno del sistema GERIKOR. Improvvisamente sei attaccato dagli abitanti di questi pianeti che si sono ribellati al loro re ed ora vogliono conquistare l'intero sistema. Tu sei costretto a scappare dai tre pianeti che stai perlustrando, ma per riuscirvi devi difenderti dai continui attacchi degli stormi alieni che cercano in tutti i modi di distruggerti. In sostanza devi evitare di urtare il terreno circostante e di essere colpito dalle navicelle. Puoi inoltre colpire a tua volta i veivoli alieni con il laser a tua disposizione: ogni UFO colpito ti accredita di 100 punti, ogni squadriglia completa colpita di ulteriori 1000 punti e ti fornisce di un'arma più potente (come indicato in basso sullo schermo).

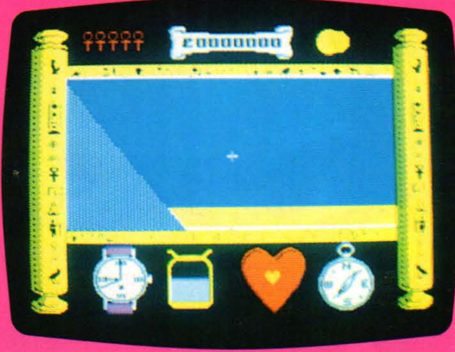
JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI

SPARO inizio

CBM 64

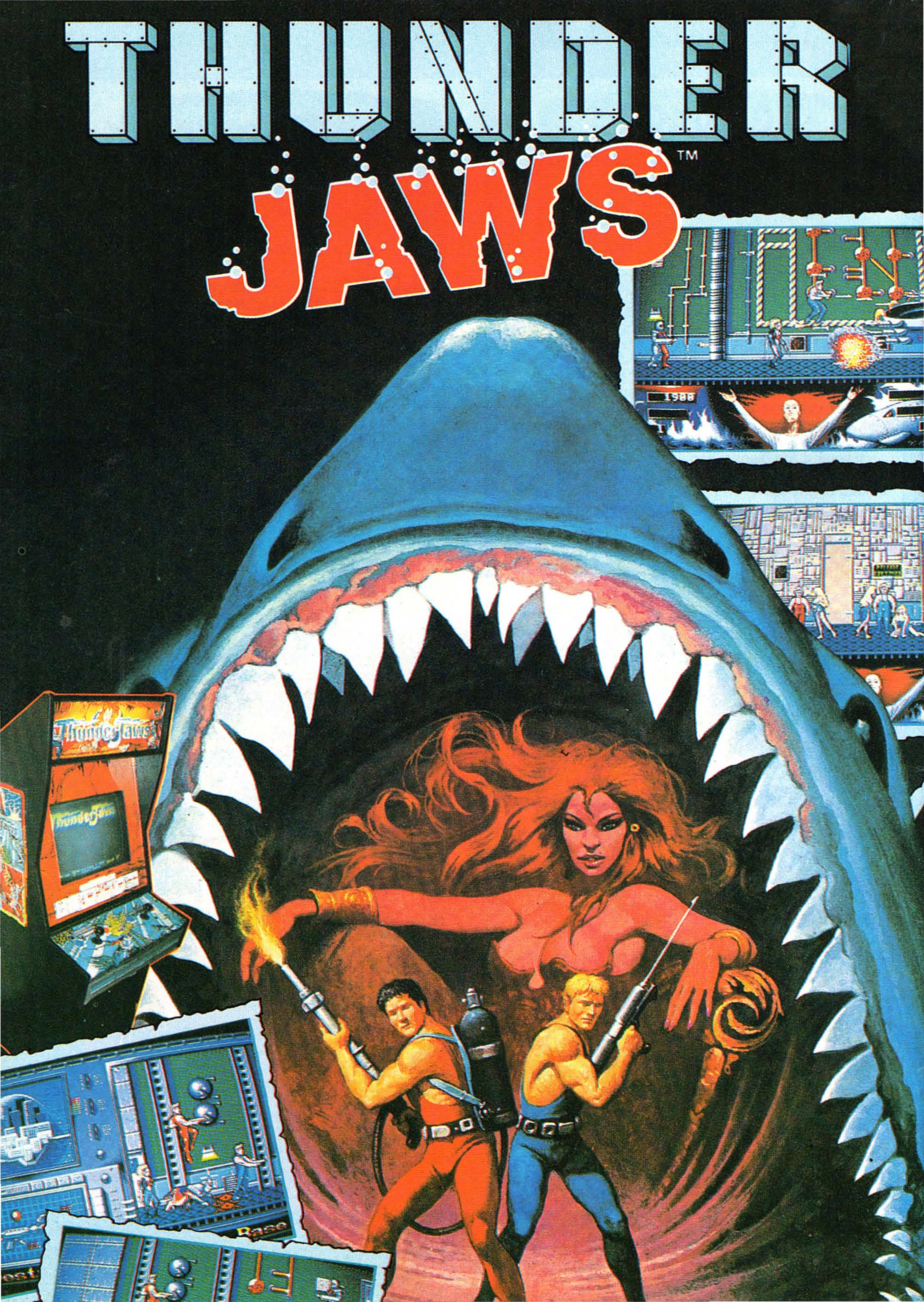
PYRAMIDS 2

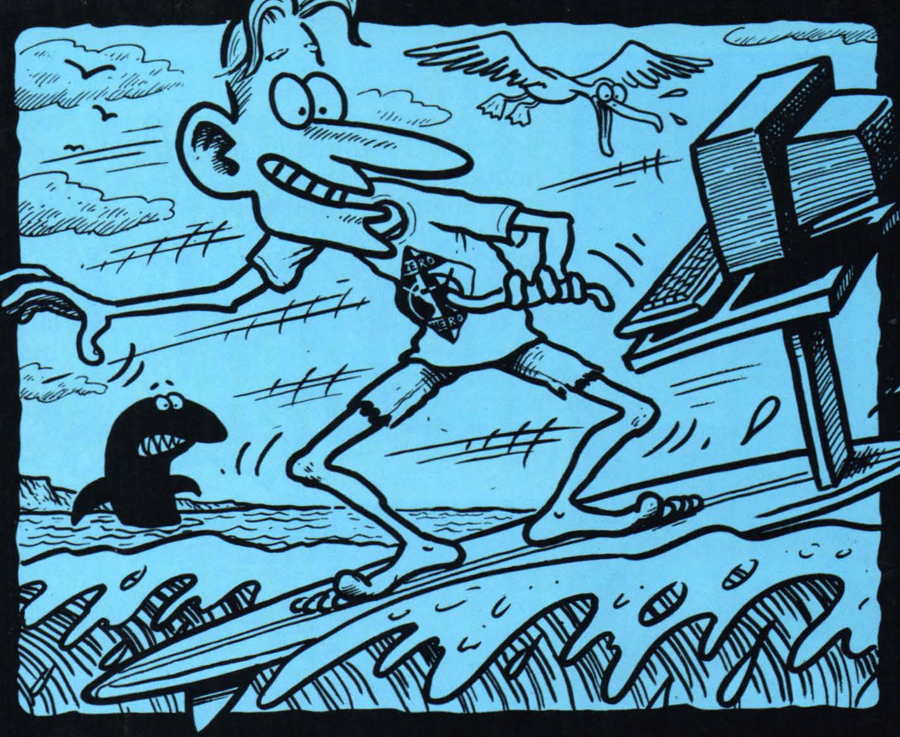


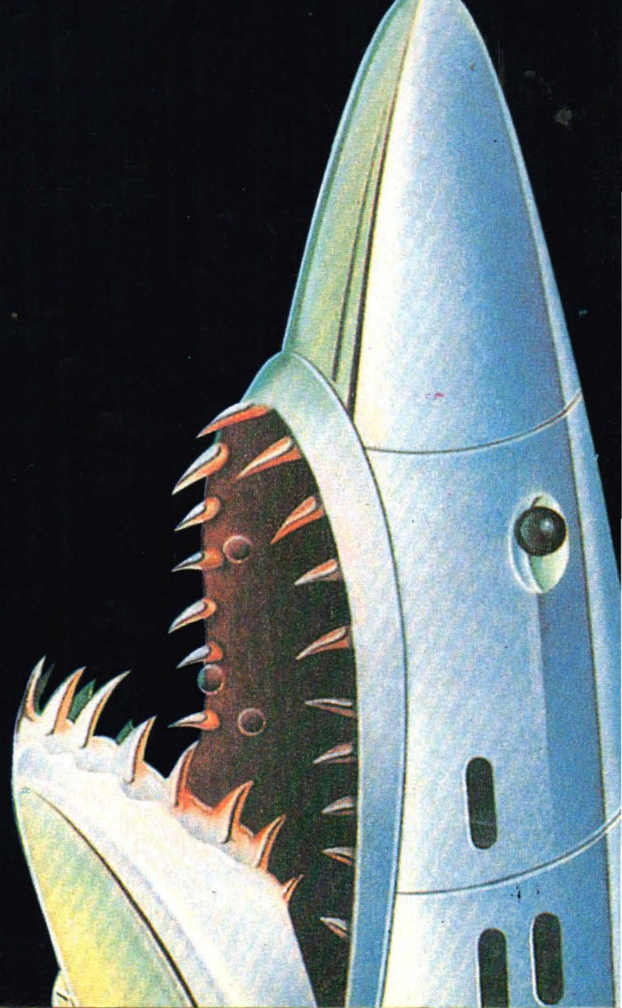
Confronto a te Indiana Jones è un pivello, poco più di un semplice dilettante da strapazzo.
Il tuo compito è quello di recuperare vari pezzi che compongono una mummia egiziana di un grande e potente Faraone, andata smarrita durante il secondo conflitto mondiale.
La ricerca (macabra) si snoda tra sarcofaghi antichi d'inestimabile valore scientifico.
La cosa a cui dovrai prestare molta attenzione sono le riserve d'acqua potabile, alle maledizioni secolari di alcuni Faraoni che ti intralceranno non poche volte.
Il tutto, ricordati bene, dovrà essere fatto prima che avvenga l'eclissi totale altrimenti per te non c'è più speranza.

CURSORI		TASTIERA	
5	sinistra	P/L	su/giù
6	alto	O/K	avanti/indietro
7	basso		
8	destra		
Ø	fuoco		

SPECTRUM


THUNDER
JAWS™

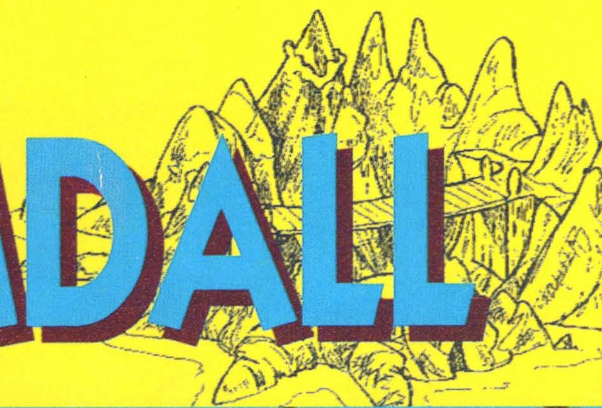




Se il mare in cui vi trovate a nuotare è freddo, infestato di squali cyborg, donne lucertola e subacquei assassini, ciò significa che siete nelle vicinanze della base sottomarina di Madame Q - e sono cavoli vostri!
Chi è Madame Q? Semplicemente una signora così cattiva che una sceltissima squadra di commandos è stata inviata a catturarla - e a comandare questa squadra siete voi! D'accordo, è il solito gioco avventuroso con scrolling come mille altri, però non è niente male. Si suddivide grosso modo in due sezioni: una sottomarina e una all'interno della base, che si alternano con ogni sorta di difficoltà. Questa alternanza rende il gioco meno ripetitivo dei suoi omologhi, e infatti è appassionante anche perché le sorprese sgradevoli non mancano mai. Il modo a due giocatori rende il tutto più divertente, e così pure le armi che si trovano strada facendo.
La grafica non è eccelsa, ma l'animazione degli squali è a tratti brillante e gli avversari sono molto variati. Tema musicale, motivetti ed effetti sonori sono di buona qualità e creano l'atmosfera giusta. Insomma, **Thunder Jaws** è un buon gioco avventuroso con qualche guizzo di originalità - e molti pesci.



HEIMDALL



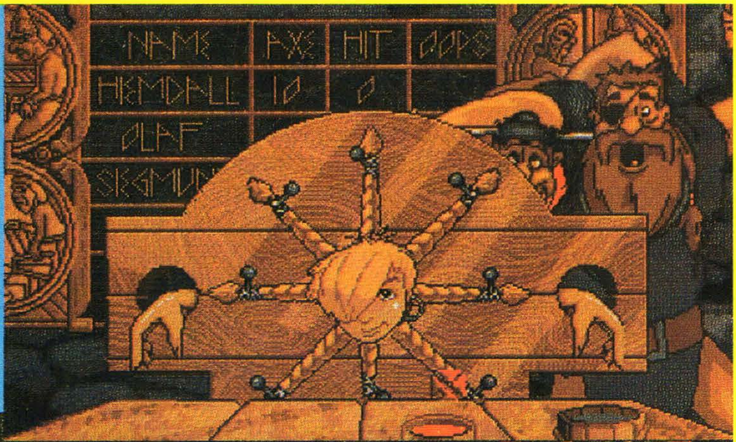


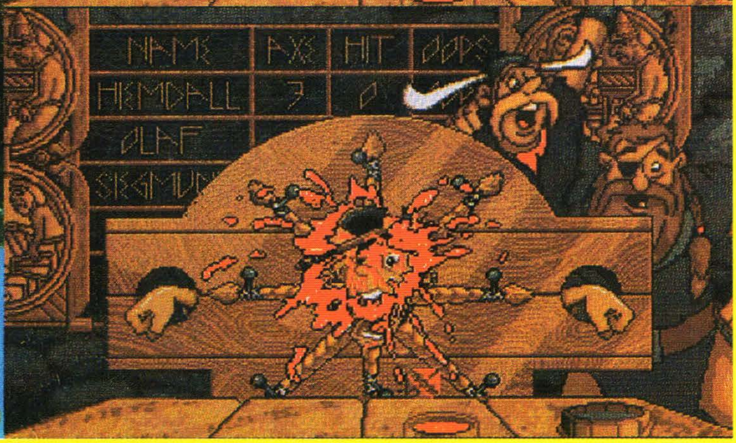
Stanchi di come sono noiosi e statici i giochi di ruolo per il computer (come **Eye of the Beholder**, tanto per non fare nomi), i programmatori Jer O' Carroll e Jed Keveney si sono messi di buzzo buono e hanno creato **Heimdall**, che cercheremo di riassumere così: gli dei del Valhalla crearono i Vichinghi, ne furono abbastanza soddisfatti ma poco a poco persero i contatti con loro malgrado la profezia del vecchio dio Frey, secondo la quale sarebbe un giorno nato tra i Vichinghi un bambino né umano né divino che sarebbe diventato un grande guerriero e avrebbe partecipato alla grande battaglia di Ragnarok. Millenni e millenni dopo, Ragnarok viene scatenata dal malvagio dio Loki, che sfida gli dei buoni ricorrendo però a una carognata: disperde le loro tre armi sacre nei tre piani d'esistenza. Gli dei buoni non possono scendere sulla Terra a riappropriarsi delle armi, poiché così facendo cesserebbero d'essere dei, così decidono di realizzare la profezia e di far nascere un semidio sulla Terra alla bisogna. Ed è così che in un remoto villaggio norvegese una vergine dà alla luce Heimdall. Heimdall è appunto il protagonista di questo gioco, che cerca di uscire dagli angusti



▶







limiti dell'RPG tradizionale enfatizzando l'azione e la giocabilità. **Heimdall** si suddivide in due parti. Nella prima, il giovane eroe deve compiere tre imprese - e dal suo successo dipenderà il numero degli uomini sul cui aiuto potrà contare nella parte successiva. Le prime tre imprese sono piuttosto balzane: recidere lanciando l'ascia le otto trecce di una ragazzina tenuta prigioniera alla gogna (se sbagliate mira, potete immaginare le conseguenze!); dare la caccia a una scrofa in un'arena, balzarle addosso e convincerla a sedersi sulle vostre ginocchia; uno scontro tra navi vichinghe che si concluderà con l'affondamento degli sconfitti. In queste tre prime parti l'animazione è eccellente e ricca di humor.

La seconda parte del gioco è in 3D isometrico con sfondi stupendi e ottime animazioni, e si svolge su tre livelli: Nidgard, Utgard e Asgard. In ciascun livello, l'obiettivo è di rintracciare una delle armi sacre abilmente nascoste, affrontando naturalmente insidie di tutti i tipi. Heimdall verrà accompagnato solo da sei fidatissimi compagni, ma solo tre di loro potranno scendere dalla nave e assisterlo in ciascuna delle sue imprese. Nelle scene di lotta, invece di premere forsennatamente il pulsante di fuoco per far fuori l'avversario, dovrete affidarvi al vostro tempismo nel portare i colpi - e anche questa è una bella innovazione.

Come in **Dungeon Master**, nelle scene d'azione l'animazione si limita a una finestra che prende un quarto dello schermo, e cambia con ciascun attacco e con ciascuna arma. I dati visualizzati vi ragguagliano sulle condizioni dei contendenti e sulle armi e gli incantesimi a loro disposizione. Come in **Cadaver** e **Dragon's Lair**, il gioco impiega una panoramica isometrica che valorizza la eccezionale grafica e i momenti di esplorazione e di risoluzione dei rompicapo. Anche gli sfondi sono straordinari, ma ovviamente una grafica così doviziosa rappresenta un salasso per la memoria, e a soffrirne sono purtroppo gli effetti sonori. Poca cosa, se si considera la qualità globale di **Heimdall**.

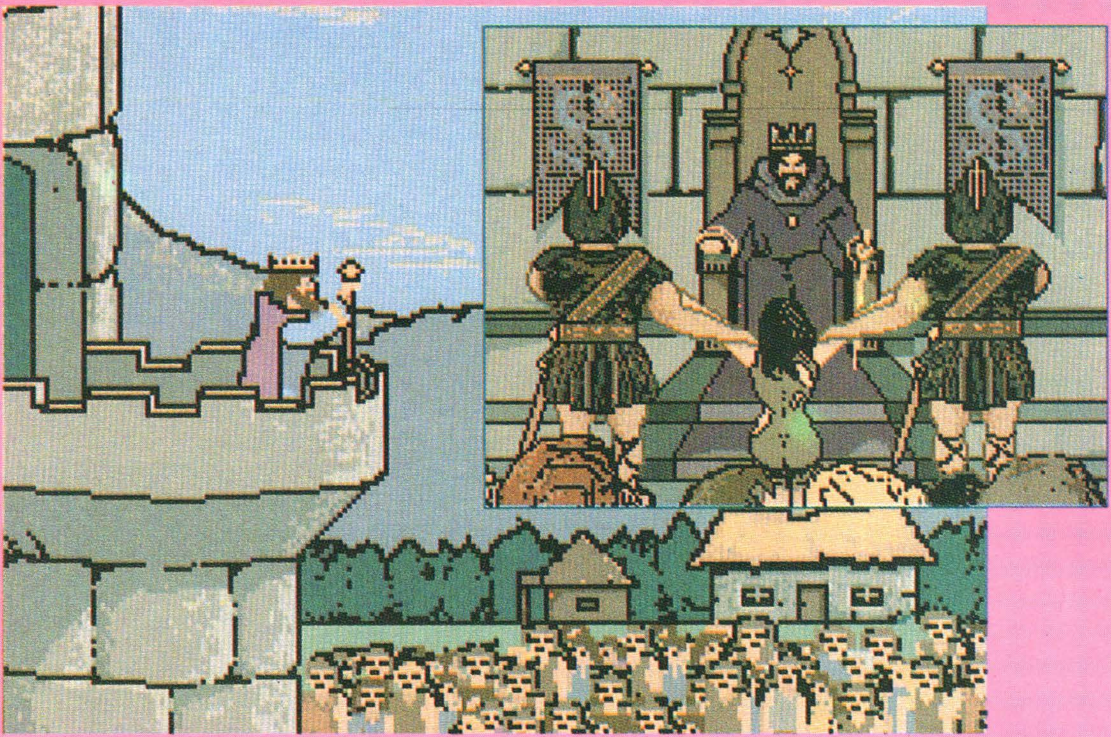
MADDOG WILLIAMS

Tanto per cominciare, i signori Williams sono dei disgraziati: alla nascita del loro bimbo (che nasce completo di capelli rossi e di pizzetto), non trovano di meglio che battezzarlo Maddog - Cane Rabbioso! Potete quindi immaginarvi quali insulti e quali frustrazioni il povero Maddog deve subire nel corso della propria infanzia... tanto che a un certo punto decide di chiudersi in casa e di fare l'inventore. Gli anni passano, e Maddog inventa i marchingegni più bizzarri e inutili mentre il Male si diffonde nella contrada. E, come tutti ben sappiamo, quando il Male si diffonde per una contrada spesso c'è un solo uomo che può contrastarlo.

Chi? Proprio il nostro Maddog Williams. L'originalità del gioco sta nel fatto che all'inizio Maddog prosegue la sua vita normale (inventando strumenti assurdi e facendosi buttare fuori dai pub) mentre voi raccogliete le tracce e gli indizi che vi verranno utili nell'impresa imminente... il che è una bella novità rispetto alle trame rigidamente lineari degli altri giochi del genere.

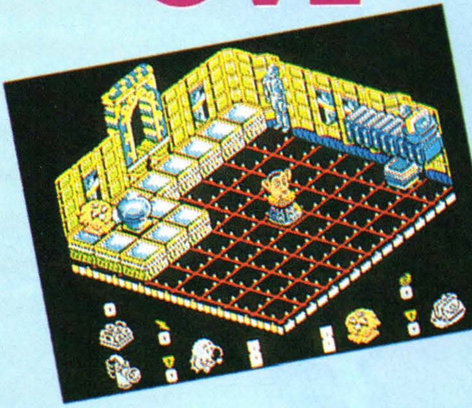
I più smaliziati si accorgeranno che **Maddog**

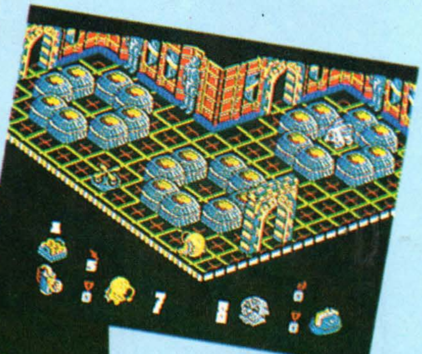


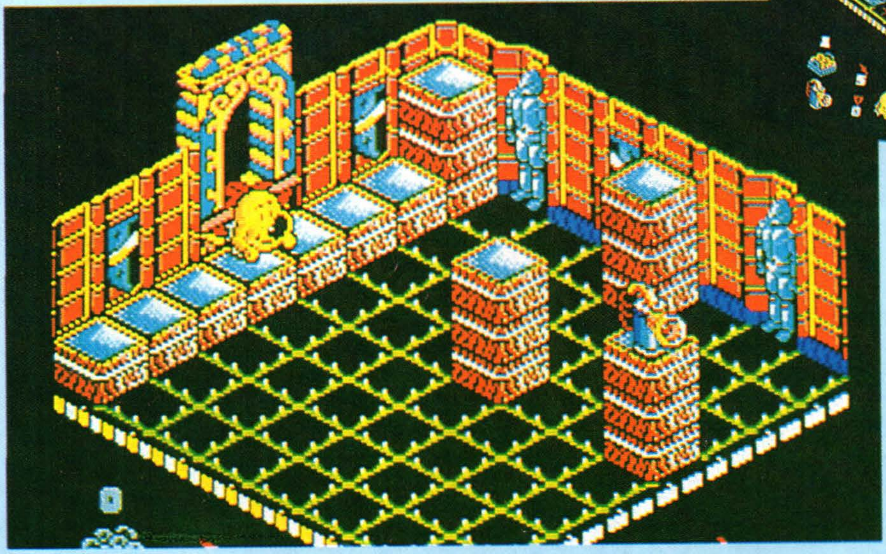


Williams ha più di una somiglianza con i giochi della Sierra, specie quelli della serie **Kings Quest**, a partire dalla grafica, che presenta gli stessi grossi sprite e gli stessi pittoreschi sfondi fiabeschi. Anche lo humor è lo stesso, anche se in **Maddog Williams** tale humor sembra spesso involontario: per esempio, è mai possibile che proprio la casa accanto a quella di Maddog sia un tempio satanico in cui le vergini vengono sacrificate con allarmante regolarità?
A volte, l'atteggiamento altezzoso e moralistico di Maddog è fastidioso - per esempio quando si rifiuta di tagliare i tentacoli dei mostri che lo assediano nella caverna sottomarina, oppure quando si arma solo di uno spadino quando la sua bottega d'antiquario trabocca di armi come balestre, mazze, asce ecc. Non solo, ma questo atteggiamento fa anche sì che il giocatore non possa perquisire le case altrui nè rubare alcun oggetto (ma il giocatore carogna potrà sempre far inebriare Maddog con i funghi magici della foresta).
Il gioco si divide in cinque dischetti: il primo contiene l'introduzione, gli altri quattro il gioco vero e proprio. Ciascun dischetto si divide in due capitoli (ciascun capitolo corrisponde a una parte della mappa), e si può passare da un capitolo all'altro solo portando a termine l'impresa che ciascuno di essi contiene, per esempio liberare una fanciulla dal tempio satanico oppure superare delle sabbie mobili. Ogni volta che compirete un'impresa, uno stacco musicale vi dirà che siete sulla strada giusta.
L'avventura è di respiro veramente epico, anche se all'inizio si è costretti a intrattenere conversazioni noiose con personaggi piuttosto irrilevanti la cui funzione è solo di fornirvi indizi e idee - peccato però che non s'incontrino personaggi caratteristici come il commerciante di auto usate di **Monkey Island** o il bottegaio di **Leisure Suit Larry.**
La parte sonora è abbastanza deprimente, anche se non tanto da rovinare il gioco: la musica è fastidiosamente metallica e gli effetti sonori non sono proprio eccelsi. La grafica, d'altro canto, è nitida e simpatica, e pur non essendo disegnata molto bene rispecchia lo spirito lieve del gioco. L'animazione è un po' incerta, ma questo non costituisce un handicap in un gioco che comporta più riflessione che azione.
Per concludere, **Maddog Williams** piacerà sia ai bambini per la sua simpatica atmosfera che agli adulti per i suoi diabolici rompicapo.

HEAD OVER HEELS



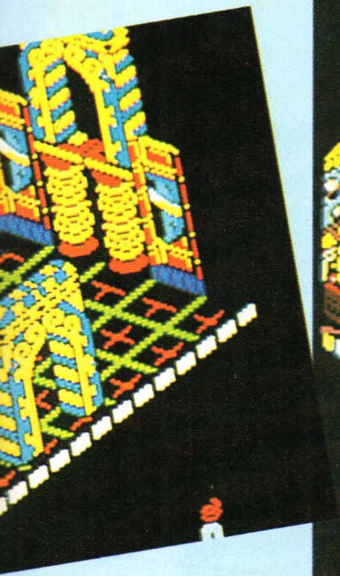


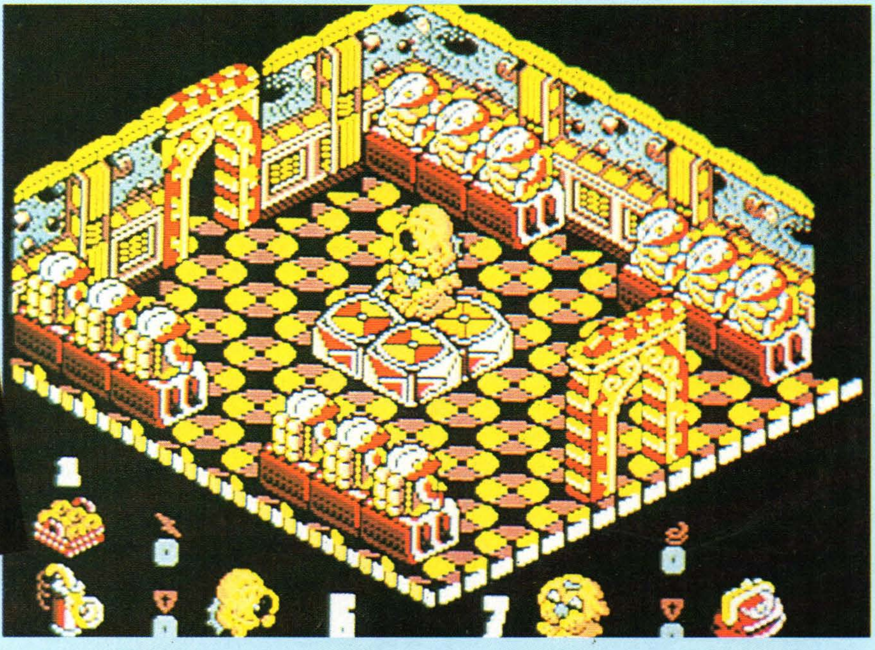


Non appena uscito in tutte le versioni a 8 bit nel 1987, **Head Over Heels** di John Ritman e Bernie Drummond diventò un classico. Anche se in esso non c'era niente che non si fosse già visto all'epoca d'oro della Ultimate o nel **Batman** degli stessi Ritman e Drummond, i suoi due simpatici protagonisti avevano evidentemente fatto breccia nel cuore dei patiti di videogiochi. Quando poi gli Spectrum e i C64 furono sostituiti dalle macchine a 16 bit, tutti si aspettavano di vederne prima o poi una versione migliorata. È stata pubblicata oggi dopo quattro anni di ansiosa attesa.

Head Over Heels è uno dei pochi videogiochi in cui la vicenda ha un certo peso rispetto all'azione, quindi val la pena di ricapitolarla per sommi capi. Head e Heels sono due







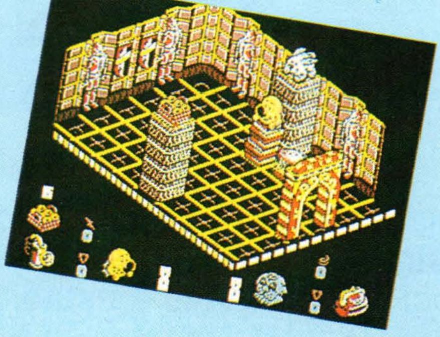
agenti che per liberare il proprio pianeta, Freedom, dal crudele dominio dell'impero Blacktooth devono esplorare i cinque mondi dell'impero (Egyptus, Safari, Book World, Penitentiary e Blacktooth) alla ricerca delle cinque corone perdute che vi son nascoste e che dovranno riportare su Freedom.

Le due pelose creature hanno delle caratteristiche individuali: Head è lento ma sa fare grandi salti, mentre Heels è veloce ma non sa saltare. Collaborando, essi possono ovviamente mettere a frutto le rispettive capacità, quindi non è una cattiva idea fare in modo che Head stia molto spesso a cavalluccio sulle spalle di Heels.

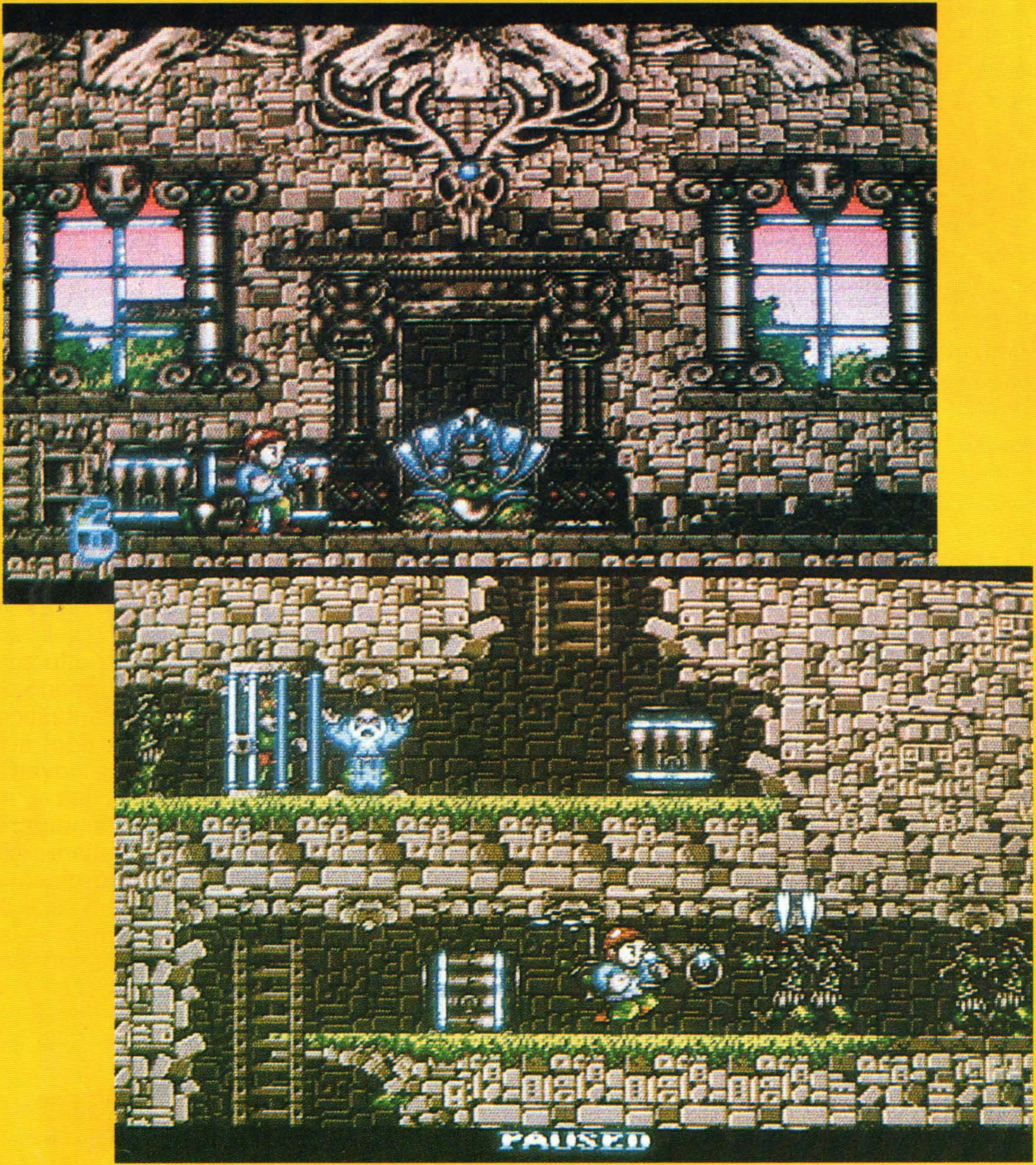
Strada facendo, il duo dovrà affrontare parecchi ostacoli: pavimenti elettrificati, pericolosi pilastri, vasetti di preparato per brodo avvelenato (strani!), enormi scarpe che scompaiono ogni volta che appare Head (molto strane!) e, ovviamente, i crudeli sicari dell'imperatore. Come se ciò non bastasse, dovranno orizzontarsi in una serie di sale più intricata di un piatto di spaghetti.

Chi ha atteso per anni che **Head Over Heels** facesse il salto dagli 8 ai 16 bit si sarà certo preoccupato della bontà della conversione e della possibilità di rimanere deluso a posteriori del gioco originale. Niente paura: **Head Over Heels** è e resta uno dei giochi meglio concepiti e realizzati di tutti i tempi, simpatico, emozionante, enigmatico e avvincente dall'inizio alla fine. Il suo bello sta nell'essere praticamente inesauribile, dato che ogni volta che si gioca si trova in esso qualche sorpresa nuova.

Forse la grafica è un po' rozza rispetto agli standard odierni, ma del resto il mondo di **Head Over Heels** è un mondo fantastico che non ha bisogno di complicazioni superflue. Viceversa deludente è la povertà degli effetti sonori, scarsi in qualità e in quantità. Alcuni puristi potranno lamentare la mancanza dei comandi via tastiera, ma anche solo con il joystick si può giocare perfettamente. Ogni obiezione però cade di fronte al prezzo, davvero contenuto se si pensa che **Head Over Heels** è uno dei pochi veri capolavori dei videogiochi. ●



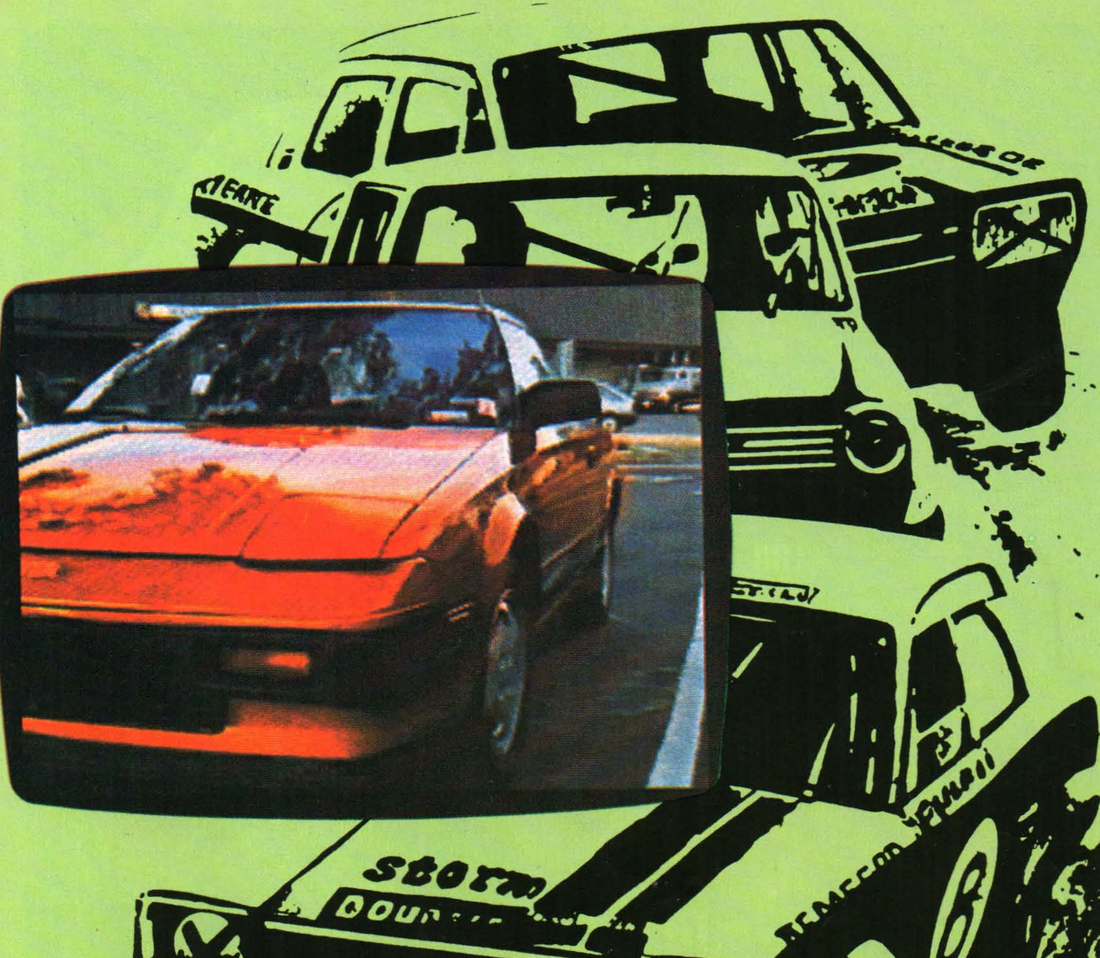
ELF



Digitando CHEAT in una delle schermate parlanti, riceverete l'istruzione di digitare CHOROPOO durante il gioco: riceverete così 99 animaletti e ristabilirete il vostro livello d'energia. •

COME VINCERE A...

SUPERCARS 2

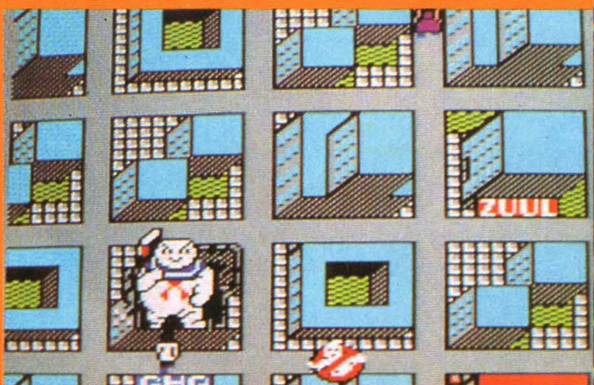


Se non riuscite mai a vincere, chiamate WONDERLAND il giocatore 1 e THE SEER il giocatore 2: non solo vi qualificherete quali che siano le vostre prestazioni, ma disporrete anche di un'auto armata fino ai denti. •

GHOSTBUSTERS 2









Se non volete più temere alcun fantasma, quando appare il logo della Activision premete Alt, Control, S e U: in questo modo disporrete di energia illimitata nei primi due livelli. •

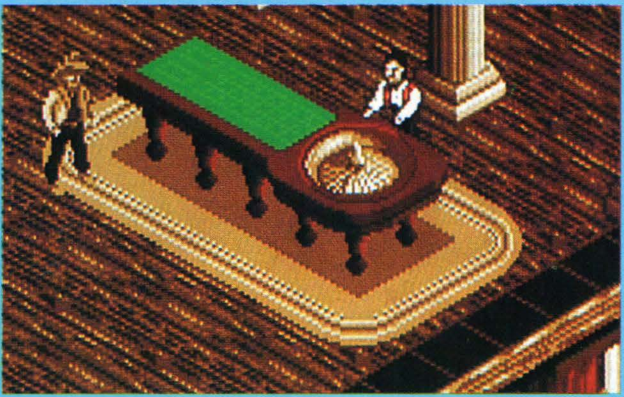
CONTINENTAL CIRCUS

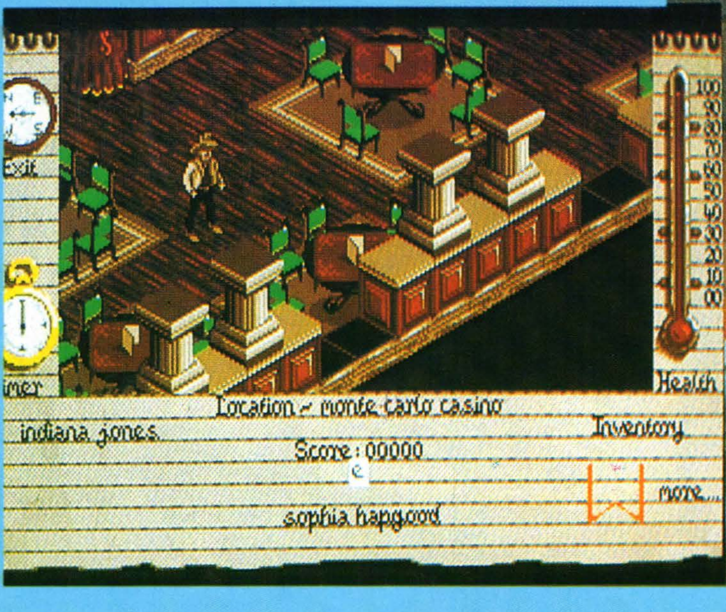


Fa parte della nuova compilation sportiva della Domark, che comprende anche **Pro Tennis tour, World Clas Leaderboard** e **Gazza's Super Soccer**. All'inizio della corsa, quando si accende il primo semaforo, tirate il joystick; quando si accende il secondo semaforo spingetelo; al verde tiratelo su, e partirete con una accelerazione eccezionale. •

COME VINCERE A...

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE







Ora che questo ottimo gioco avventuroso è stato ripubblicato in versione economica dalla Kixx, provate a scoprire che cosa succede digitando IEHOVA sullo schermo dei titoli e usando poi i tasti 2, L e I. Immettendovi come SILLYNAM nella tabella dei punteggi godrete di opzioni infinite.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

• VENDO C64 New + registratore + joystick + 72 giochi + cavi di collegamneto + copritastiera al modico prezzo di L. 450.000. Scrivere a: Giordano Poli - Via F. Petrarca, 14 - 56028 S. Miniato Basso (PI) - Tel. 0571/418694 - 13 anni.

• VENDO Commodore 64: Tastiera, registratore, copritastiera, 1 joystick, duplicatore + 20 giochi. In più vendo giochi come: Batman, The movie, Ninja Turtles, Nyghfy, Bombtack, Off Kick, Off 2 Nark, Golden Axe, Super off-road, Operation Wolf, Super Monaco G.P. e tanti altri giochi. Giancarlo Cupini - Via Beltramini - 53034 Colle V. D'Elsa (SI) - Tel. 0577/921755 - 14 anni.

• Siamo la società più ricca d'Italia di giochi per C64 e C128. Possediamo oltre 3500 giochi sia su disco, che su cassetta. I prezzi sono dalle 3000 alle 5000 con fantastici regali e giochi in omaggio. Alcuni titoli di giochi? Bubble bubble, Super Mario Bros, Strip poker, Renegade, Vardan, Bottle killer, Turbo Out Run, Gremlin II, The ninja turtles, Live and let die, Operation Wolf, Robocop, Zibex, Chukie egg, Maya adventure, Dylan dog, Double dragon II, Dragon ninja, Wonderboy, Circus attractions, Ninja I, II, III, Ninja 6, The last force II, Mario bros, Football manager I, II, III, Gazza super soccer, Flimbo. Alessia Zavagli - Via Capannaguzzo 1411 - 47024 Macerone - Tel. 0547-58955 - 12 anni.

• VENDO/Scambio giochi e utility solo su disco, giochi come: Golden Axe, Robocop 2, Creatures, Def. of the crown, Rainbow islands, Hawkeye, Vendetta, Dragon Breed, Ghouls'n' Ghosts, R-Type e utility come: S.E.U.C.K., Spectrum sim., Apple Sim. e tanti altri, a L. 3.000 a disco pieno (minimo 5 dischi). Se volete acquistare telefonatemi, se volete scambiare i programmi, inviatemi la vostra lista con le vostre richieste. Si assicura la massima serietà. Vanasia Angelo - Via Gardenia, 5 - 97018 Scicli (RG) - Tel. 0932/833501 - 22 anni.

• VENDO a L. 2000 giochi per Commodore 64: Toki, Pang, Armalyte 2, Elvira Lords of Doom, Mario Bros 1, Gauntlet 3, Robocop 2, Turbo Charge, Wrath of the Demon, Ritorno al futuro 3, Navy seals, Final fight, Super Mario bros 2, Viz, Rod land, Out Run Europa, Terminator 2, Rubicon, shadow of the beast, Strip Poker (Tutti), Sexy Movies, Last Ninja 3, Porno games, Gemix, Manchester United Europe, e altri 3500 titoli dal 1982 ad oggi. Chiedere lista gratis. In regalo mappe e trucchi. Massimo Manigrasso - Corso Umberto, 104 - 74021 Carosino (TA) - Tel. 099/8929970 - 18 anni.

• Per gli appassionati di videogiochi e di informatica abbiamo creato il Vega Computer Club, al quale invitiamo ad iscriversi gratuitamente. Il Club invierà ai soci una piccola rivista gratuita che pubblicherà anche i loro annunci pubblicitari (versando un piccolo contributo) e proporrà loro l'acquisto di giochi a prezzi molto convenienti, fornendo loro un apposito catalogo ed opportune istruzioni per le ordinazioni, per risparmiare anche sulle spese postali. Per associarsi, scrivere a: Salvatore Grassadonia, Casella Postale 19, 90039 Villabate (PA).

• CERCO i seguenti giochi per il CBM 64: Golden Axe, Dragon Ninya, Last Battle, Double Dragon 2, Manchester United Europe, Robocop 2, Rambo 2, Last Ninja 2, Cobra, Dominator, Toki, Blacktiger, Last Ninja 1 e 3 tutte a lire 1000 cad, ma solo su cassetta. Nardi Francesco - Via S. Francesco, 166 - 18011 Arma di Taggia (IM) - 14 anni.

• CERCO disperatamente per CBM 64 Wonder Boy 3, Double Dragon, Batman 5000 cadauna. Bottazzo Diego - Via Rimembranze, 4 - 21020 Bodio Lommago (VA) - Tel. 948710 - 11 anni.

• CERCO i seguenti giochi per il Commodore 64: Tartarughe Ninja, Super Mario Bross, Robocop, Vigilante, Double Dragon, Thunder Blade, International Soccer, Pit Stop II, tutte in cassetta L. 1000 l'una. Vendo anche cassette fra le quali vi sono 8 automobilismo, Ping Pong, Tom e Jerry e Football 88, e tanti altri. Telefonate tutti i giorni esclusa la domenica dalle 14 alle 16. Zingale Calogero - Via Raffaello Sanzio - 98076 Sant'Agata Militello - Tel. 0941/721327 - 12 anni.

• CERCO giochi per C64 (cassette) tipo: Dragon's Balls, Mario Bross, Indiana Jones, Italia 90, Corporation, Ghost Buster 1,2, Robin Hood, Robocop, Corporation, Cadaver, Ninja Warriors, Total Recal, Papercula, Rambo, Commando. Telefonare alle ore dei pasti; sono disposto a scambiare giochi in cassette sempre; aspetto le vostre lettere o telefonate. Sandro Ghezzani - Via Mascagni, 29 - S. Giovanni A. Vena (Pisa) - Tel. 799409 - 10 anni.

• CERCO giochi a L. 5000 massimo come: Rambo, Mario Bross, Tartarughe Ninja, Robocop 2, WWF Wrestling, Wonder Boy 3, Shynoby 1 e 2, Predator, Wonder Boy II. Nicolosi Filippo - Corso Garibaldi, 162 - 94012 Barrafranca (EN) - Tel. 0934/465008 - 16 anni.

• CERCO per Spectrum 128K + 2 - 3 Tasword + 2 - Tasword + 3 - simulatore CP/M Programmi di utilità per 48-128K - Interfacce per ZX 81 e Spectrum. Inviare lista e prezzi G. Carlo De Chirico - Via G. Torti, 34 - 16143 Genova - 33 anni.

• CERCO Toki e Manchester United Europe per CBM 64. Greco Umberto - Via IV Umberto, 26 - 95015 Linguaglossa - Tel. 647319 - 15 anni.

• CERCO programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48K. Telefonare ore 13-14. Vi prego urgentemente! Daniele Del Bianco - Via Alfieri, 32 - 47036 Riccione - Tel. 0541/646295 - 17 anni.

• COMPRO i seguenti giochi per Spectrum 48K: Cabal, Rambo I, II, III, Hommerfist, Robocop 1, 2, Gostbuster 1,2, Dragon Ninja 1,2, Ninja Warriors, Chase H.Q., Shinobi, Renegade 1,2, Altered Beast, Black Tiger, Predator, The Last Ninja 2, X Out, Super Wonder Boy, Navy Moves. Ciascuno a L. 2.500. Per le spese postali facciamo metà e metà. Alessandro Gasparini - Via Pio X, 24 - 35012 Camposampier (PD) - Tel. 049/6791589 - 12 anni.

• CERCO i seguenti programmi per CBM 64 max 2500 cad: Strip Poker 4-5, Porno game 1,2, Porno Show 1,2, Roger Rabit, Catch, World Cup 90, Street Fighter, Summer Camp, Micky Mouse, New Zeland Story. Telefonare ore pasti e chiedere di: Daniele Ferroni - Via Veientana, 19 - 00189 Roma - 3650840 - 14 anni.

• COMPRO il gioco del calcio Manchester/United/Europe. Vorrei averlo, però vorrei sapere la spesa e dirmelo per telefono, grazie. Giuliani Alessio - Via dei Condotti, 31 - 00111 Sutri (VT) - Tel. 0761/608075 - 14 anni.

• COMPRO su cassetta, giochi per Commodore 64 come: Navy Seals, Eswat, Spiderman, Pacman e Super Mario Bros, massimo L. 7000 l'uno. Moretti Walter - Via della Stazione - 05015 Fabro (TR) - Tel. 0763/831088 - 10 anni.

• COMPRO Summer Games 1, 2, Batman 2, Mexico 86, Top Gun, Rocky 1,2, Declaton. Fabio Rocco - Via Libertà, 218 bis - Portici - Tel. 081/7751018 - 13 anni.

• COMPRO giochi per Spectrum 48K e 128K come: Wrestling, Grand Prix, Ferrari F1, Vendetta Seul 1 e 2, Wonder boy 1 e 2, Tetris, Super Mario Bross, Altered Beast, Olimpic, Ghost Busters, R-Type, Italia 90, Bubble Bobble e il programma che trasforma lo Spectrum in Commodore 64. Telefonare o scrivere a: Canduti Mattia - P.le Friuli, 2 - 76100 Mantova - Tel. 0376/374152 - 16 anni.

• COMPRO disperatamente: Pacland, Emly Hughes, Int. Soccer, Mario Bross, Beach Volley, WF Superstars. Pago fino a L. 3000 però su nastro. Mirco Cesarini - Via Don Minzoni, 6 - 60020 Sirolo (AN) - Tel. 071/9331400 - 16 anni.

• COMPRO cassette che trasformano il C64 in Spectrum + Super Mario 2, Rocky Orror Show, Porno Game 1 e 2, Dragons Ninja. Sandro Ghezzani - Via Mascagni, 29 - S. Giovanni alla Vena (Pisa) - Tel. 050/799409 - 10 anni.

• COMPRO giochi a nastro per C64. Max L. 1000-1500 a gioco trattabili. Francesco Mulossono - Via Brignone, 8 - None (TO) - Tel. 011/9864314 - 12 anni.

• COMPRO 3 Manchester United Europe, 1 Toki, 2 Terminetor. Emanuele Rossi - Via

Lonnano - 52015 Lonnano - Tel. 535/658069 - 15 anni.

• COMPRO sprotettore per cassette di edicola da passare su disco, max L. 10.000 per CBM 64. Se interessati telefonare o scrivere per accordi. Lala Andrea - Via R. Sanzio, 22 - 73100 Lecce - Tel. 0832/643692 - 10 anni.

• VENDO tutte le novità per C64 e 128 su disco e cassetta, sia giochi che utilites. Inoltre vendo console «Game Boy Nintendo» portabile + batterie + cavo 2 player + Tetris + gioco + cuffie + confezione originale a sole lire 190.000 + S.P. e incluso nel prezzo il gioco su cartuccia originale «Super Mario Land» usato solo un mese. Vendo anche giochi per il «64 e 128 su confezione originale su cassetta. Affrettatevi. Roberto Talotta - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - 17 anni.

• Attenzione, utenti di Commodore 64!!! Vendo a prezzi stracciati giochi magnifici e utility Megagalattiche per il nostro magnifico computer. Per ricevere la lista completa, inviare L. 750 in francobolli, indicando nome, cognome e indirizzo (completo di C.A.P.). Volete un assaggio? ...Bubble Bobble, Street Fighter, Italy 90 soccer, Footballer of the Year 2, Gary Lineker's hot Shot, Road Runner, Super Scramble simulator, Indiana Jones, Thunder cats, Simons' Basic, Ultra Basic, Disk Basic, Logo e tanti altri!!! Il tutto su cassetta. Attenzione, utenti del drive, perché forse, qualche copia in disco potrei anche averla... perciò scrivete numerosi anche voi, sarò lietissimo di ricevere le vostre lettere!!! Il primo che mi scriverà riceverà, assieme alla lista del software anche un bellissimo gioco e una utility in omaggio!!! Si prevedono grossi sconti per acquisti in blocco (superiori ai 20 programmi). Mi scrivano anche dei Club, a cui sarò lieto di partecipare ed iscrivermi. Sbrigatevi e... scrivete in molti. Moro Matteo - Via Propezia, 41 - 33013 Gemona del Friuli (UD) - Tel. 0432/980107.

• VENDO giochi per Commodore 64. Ultimissime novità, arrivi settimanali dall'Inghilterra e Germania. Vendo un'infinità di utilitis di tutti i generi, programma che trasforma il C64 in Spectrum, Programma per fare i giochi, Programma di disegno, Totocalcio, ecc. Inoltre novità anche da parte dei giochi sia su disco che cassetta. Vendo anche ultimissime novità per Amiga 500 a L. 2.500, 2.000, 2.500 al gioco, disco compreso. Vendo anche accessori tra cui un drive interno per Amiga 2000, a L. 60000 (valore L. 250000). Bortoli Alessio - Via dell'Olmo, 64 - 36055 Nove (VI) - Tel. 0424/829739.

• VENDO Spectrum 128K Plus 2, registratore incorporato, sonoro digitale a 3 canali + 3 canali rumore bianco, 16 colori direttamente sullo schermo, risoluzione di 192 x 256 pixel su paper (equivalente a circa 200 x 300 Pixel su tutto lo schermo), Interfacce joystick, Kaypad, RS-232 (modem, RGB-Pal e sauno Out + joystick AQ + decine di programmi 128K come: Robocop II, Navy Seals, Turrican II, Predator II, Extreme ecc. a sole L. 345.000 con garanzia. Novità Software mensili: Telefonare per lista completa. Software disponibile per Spectrum - Plus 2/3 su cassetta e disco. Matteo Caccia - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817 - 17 anni.

• VENDO per C64 su disco quasi tutte le ultimissime novità e non. Offro massima serietà supporti magnetici ottimi, come ottimi sono i prezzi. Telefonare ore pasti. Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527 - 15 anni.

• COMPRO ad'un massimo di 1.000 L. i seguenti giochi: Doubble Dragon's 2, Gremlins 2, Turbo Out Run, R-Type, Mario Bros 2, Shinoby, Pro Wrestling. Vincenzo D'Angelo - Via S. Martino, 32/E - 22054 Mandello del Lario (Como) - Tel. 0371/733945 - 12 anni.

• CERCO gioco "Moonwalker" per CBM 64 pagabile fino a 15.000 lire. Per chi fosse interessato scriva e non telefoni all'indirizzo sottostante. N.B. Spese spedizione a vostro carico. Paolo Rossi - Via A. Mitelli, 48 - 00133 Roma - Tel. 2015478 - 13 anni.

• VENDO Commodore 128 + disk drive 1571 (come nuovi + giochi su disco e cassetta). Pagamento da stabilire. Telefonare ore pasti. Marcellino Carlò - Via San Sebastiano, 19 - Pizzo Calabro (CZ) - Tel. 0963/531719 - 18 anni.

• VENDO giochi per C64 disco: Shinobi, The last ninja 1,2,3, Turrican 1 e 2, Robocop 1 e 2, Turbo Out Run, Sly Spy Secret Agent, Tusker e molti altri. Giochi per C64 cassetta: Time Machine, Retrograde, Last Ninja 3, Super Scramble, Simulator, Barbarian 2, Fox Fight Back, Jack the Nipper 2. Telefonare ore pasti. Matteo Plotegher - Via Donizetti, 15 - 38068 Rovereto (TN) - Tel. 0464/413827 - 14 anni.

• VENDO giochi originali e non (da L. 500 a L. 2.500) Double Dragon 1 e 2, Ghostbuster, Last Ninja 1 e 2 e altri. Forti sconti. Oltre 30 giochi su cassette da incidere e spese a mio carico. Massima serietà. Richiedere lista. Sempre valido. Ivan Giannelli - Via C. Maranelli, 14 - Bari - Tel. 080/415179 - 11 anni.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO

(cancellare i settori che non interessano)

CERCO | TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 84

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME ____ INDIRIZZO ____

CAP ____ CITTA' ____ TEL. ____ ETA' ____

• VENDO Last Battle, Arnold Palmer Golf, Thunder Blade, Wonder Boy e come si dice giochi tosti per tutti i costi. Ciò che volete su C64 al prezzo di L. 2.000 cad. Telefonare dalle 8 alle 12 e dalle 13 alle 17. Da accludere giochi tutti quelli che volete di tutti i generi e cerco Dragon Ninja al prezzo di 500 lire. Filippo Bonksé (boss) - Via P. Colombo - 20041 Bernareggio (MI) - Tel. 6902471 - 12 anni.

• Volete avere quello che gli altri non vi danno? Volete spendere poco e avere grandi giochi? Volete avere le ultimissime novità in tempo breve? Volete essere sicuri della qualità dei vostri giochi? Se volete tutto questo telefonate e chiedete di Gabriele, solo qui scoprirai il vero mondo di Amiga. Gabriele Stefanini - Via Piemonte, 26 - 60019 Senigallia (AN) - Tel. 071/7921843 - 22 anni.

• VENDO i giochi più belli in circolazione dall'85 ad oggi, come: Renegade I, Bolle Bolle, Bastan, Legend of Kage, Primitivo, Kick off, ecc... ognuno a lire 5000. Per contattarmi scrivere o possibilmente telefonare a: Pompei Giovanni - Viale Kennedi, 155 - 65100 Pescara - Tel. 086/74432 - 12 anni.

• CERCO e compro i giochi: Speedball 2, Turrican 2, Shinobi per lo Spectrum 128K a buon prezzo. Nespoli Emanuele - Via Guglielmo Marconi - 26010 Castel Gabbiano (CR) - Tel. 0373/41615 - 13 anni.

• COMPRO i seguenti giochi per il CBM 64: Wonderboy 1-2-3, Rambo, Barbarian 2, Super Mario Bross, Batman (su nastro). Andrea Spinelli - Via Cava, 17 - 56021 Cascina (PI) - Tel. 050/703177 - 13 anni.

• Ehi ragazzi, vendo un Commodore 64 + 1 manuale d'uso + 2 joystick + 150 giochi a L. 200.000. Domenico Lacitignola - Via S. Lucia, 4 - 72100 Brindisi - Tel. 0831/527213 - 14 anni.

• VENDO per C64 incredibili e nuovissimi giochi, solo su disco a prezzi altrettanto incredibili. Un assaggio: Robocop II, Golden Axe, Last Ninja III, G.P. Circuits, gli altri sono ancora più nuovi e ancora più caldi, perciò non tardate a chiamarmi. Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527 - 14 anni.

• VENDO a sole L. 150.000.500 videogiochi per Commodore 64 compreso Emly-Hughes, World Trophy Soccer, Chase H.Q. II, Giorni di tuono, Dick Tracy e molti altri. Per ulteriori informazioni rivolgersi a: Punzo Giorgio - Via L. Palmieri, 21 - S. Sebastiano al V. (Na) - Tel. 081/7711295 - 21 anni.

• CERCO giochi per CBM 64 possibilmente: Shinobi, Myth Super Mario Bross, Platoon, Indiana Jones, Double Dragons II, Paper Boy, Batman, Rambo III, Golf, Super Soccer, Boxe, Wrestlemania, Popeye, Robocop. Compro solo su cassette e a un prezzo massimo di L. 1.500 cad. trattabili. Scrivere o telefonare alle ore 14.30 senza impegno. L'offerta è sempre valida ma affrettatevi! Nicola Di Pietrantonio - Via dei Mandorli, 154 - 86039 Termoli (CB) - Tel. 0875/751210 - 12 anni.

• VENDO per C64 cassetta molti giochi come: Creature, Last Ninja 1-2-3, Turrican 1-2, Myth, L'uomo ragno, Ken, Pro Tennis Toor, Super off Road, Atto di Forza, Inde, Golden Axe, Zombi 1-2, Lupo Alberto, Super Monaco G.P., Turtles, ecc. Novità sempre in arrivo. I giochi vanno dalle 200 alle 2000 lire. Raggi Francesco - Santa Filomena, 16 - Terni (TR) - Tel. 0744/286345 - 16 anni.

Lonnano - 52015 Lonnano - Tel. 535/658069 - 15 anni.

• COMPRO sprotettore per cassette di edicola da passare su disco, max L. 10.000 per CBM 64. Se interessati telefonare o scrivere per accordi. Lala Andrea - Via R. Sanzio, 22 - 73100 Lecce - Tel. 0832/643692 - 10 anni.

• VENDO tutte le novità per C64 e 128 su disco e cassetta, sia giochi che utilites. Inoltre vendo console «Game Boy Nintendo» portabile + batterie + cavo 2 player + Tetris + gioco + cuffie + confezione originale a sole lire 190.000 + S.P. e incluso nel prezzo il gioco su cartuccia originale «Super Mario Land» usato solo un mese. Vendo anche giochi per il «64 e 128 su confezione originale su cassetta. Affrettatevi. Roberto Talotta - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - 17 anni.

• Attenzione, utenti di Commodore 64!!! Vendo a prezzi stracciati giochi magnifici e utility Megagalattiche per il nostro magnifico computer. Per ricevere la lista completa, inviare L. 750 in francobolli, indicando nome, cognome e indirizzo (completo di C.A.P.). Volete un assaggio? ...Bubble Bobble, Street Fighter, Italy 90 soccer, Footballer of the Year 2, Gary Lineker's hot Shot, Road Runner, Super Scramble simulator, Indiana Jones, Thunder cats, Simons' Basic, Ultra Basic, Disk Basic, Logo e tanti altri!!! Il tutto su cassetta. Attenzione, utenti del drive, perché forse, qualche copia in disco potrei anche averla... perciò scrivete numerosi anche voi, sarò lietissimo di ricevere le vostre lettere!!! Il primo che mi scriverà riceverà, assieme alla lista del software anche un bellissimo gioco e una utility in omaggio!!! Si prevedono grossi sconti per acquisti in blocco (superiori ai 20 programmi). Mi scrivano anche dei Club, a cui sarò lieto di partecipare ed iscrivermi. Sbrigatevi e... scrivete in molti. Moro Matteo - Via Propezia, 41 - 33013 Gemona del Friuli (UD) - Tel. 0432/980107.

• VENDO giochi per Commodore 64. Ultimissime novità, arrivi settimanali dall'Inghilterra e Germania. Vendo un'infinità di utilitis di tutti i generi, programma che trasforma il C64 in Spectrum, Programma per fare i giochi, Programma di disegno, Totocalcio, ecc. Inoltre novità anche da parte dei giochi sia su disco che cassetta. Vendo anche ultimissime novità per Amiga 500 a L. 2.500, 2.000, 2.500 al gioco, disco compreso. Vendo anche accessori tra cui un drive interno per Amiga 2000, a L. 60000 (valore L. 250000). Bortoli Alessio - Via dell'Olmo, 64 - 36055 Nove (VI) - Tel. 0424/829739.

• VENDO Spectrum 128K Plus 2, registratore incorporato, sonoro digitale a 3 canali + 3 canali rumore bianco, 16 colori direttamente sullo schermo, risoluzione di 192 x 256 pixel su paper (equivalente a circa 200 x 300 Pixel su tutto lo schermo), Interfacce joystick, Kaypad, RS-232 (modem, RGB-Pal e sauno Out + joystick AQ + decine di programmi 128K come: Robocop II, Navy Seals, Turrican II, Predator II, Extreme ecc. a sole L. 345.000 con garanzia. Novità Software mensili: Telefonare per lista completa. Software disponibile per Spectrum - Plus 2/3 su cassetta e disco. Matteo Caccia - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817 - 17 anni.

• VENDO per C64 su disco quasi tutte le ultimissime novità e non. Offro massima serietà supporti magnetici ottimi, come ottimi sono i prezzi. Telefonare ore pasti. Bar-

Tagliando da compilare e spedire in busta di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

NOME ____________ INDIRIZZO ____________

CAP ____________ CITTA' ____________ TEL. ____________

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME